

Propositions d'activités pour les élèves les plus jeunes d'école maternelle (Petite et moyenne sections)

Ces propositions d'activités vont permettre de maintenir le lien entre l'enfant et l'école pour :

- entretenir son désir de retourner en classe,
- assurer la continuité des apprentissages dans les différents domaines du programme.

C'est pourquoi, pendant la période d'éloignement de l'école, il est essentiel que les adultes qui vont s'occuper de l'enfant veillent à entretenir sa curiosité pour tout ce qui l'entoure.

Parler avec l'enfant pour lui permettre de développer son langage
Jouer avec lui pour lui permettre d'apprendre

« Le jeu, c'est le travail de l'enfant, c'est son métier, c'est sa vie »
Pauline Kergomard, Inspectrice Générale de l'Education Nationale

Ce document propose un accompagnement pour :

- ✓ Organiser une journée « de classe à la maison »
- ✓ Choisir des activités adaptées à l'âge des jeunes enfants
- ✓ Proposer des supports d'entraînement

Organiser une journée « de classe à la maison » :

Proposer des rituels

Ce sont des activités répétées plusieurs fois dans la journée et tous les jours. Cela permet à l'enfant d'être rassuré et de se repérer dans le temps.

Exemples d'activités :

- ✓ Se dire quel jour on est
- ✓ Parler de ce que l'on va faire dans la journée
- ✓ Lire une histoire
- ✓ Chanter une chanson ou dire des comptines
- ✓ Compter des objets, montrer avec ses doigts des petites quantités
- ✓ Parler de ce que l'on a fait dans la journée

Bouger

Tout en évitant les regroupements, organiser des sorties pour permettre à l'enfant de se dépenser plusieurs fois par jour :

- ✓ Marcher, courir, sauter
- ✓ Rouler : trottinette, tricycle, vélo, rollers
- ✓ Jouer : cache-cache, ballon...
- ✓ Danser

Jouer avec l'enfant

- ✓ Les jeux où l'on « fait semblant » : dinette, poupée, garage et petites voitures, jeu du docteur, déguisements, figurines...
- ✓ Les jeux de société, où l'on respecte une règle : loto, memory, dominos...
- ✓ Les jeux de construction : cubes, briques de type Lego, Duplo...

Garder une trace des activités réalisées

Chaque fois que cela sera possible, garder un souvenir écrit des activités réalisées, par exemple en les regroupant dans un cahier ou dans une pochette :

- ✓ Dessins
- ✓ Feuilles ou fleurs séchées collectées durant une promenade
- ✓ Photocopie des livres lus
- ✓ Recette d'un gâteau cuisiné
- ✓ Photographies de l'enfant en activité
- ✓ ...

On pourra, éventuellement, demander à l'enfant d'expliquer en quelques mots ce qu'il a fait et écrire ce qu'il a dit. Si l'enfant a déjà eu l'habitude d'écrire en classe, il pourra copier un mot pour compléter.

Parler avec l'enfant

- ✓ A partir de la vie quotidienne : la toilette, l'habillage, les repas, les jeux, les sorties
- ✓ A partir des livres lus et des histoires racontées
- ✓ A partir de jeux de langage : écouter puis imiter un bruit, un cri d'animal, un son, répéter un mot de plus en plus fort...

limiter le temps d'exposition aux écrans (téléphone, tablette, télévision, ordinateur)

- ✓ Limiter le temps quotidien d'exposition aux écrans à une durée maximale d'une heure trente
- ✓ Réduire l'utilisation des outils interactifs comme les tablettes à des périodes courtes, d'environ un quart d'heure au maximum
- ✓ Accompagner si possible l'usage des écrans, par exemple en parlant avec l'enfant du dessin animé qu'il vient de regarder

Proposer des activités courtes, dans tous les domaines d'apprentissage :

- ✓ Parler et s'intéresser à l'écrit
- ✓ Pratiquer des activités artistiques
- ✓ Pratiquer des activités mathématiques
- ✓ Découvrir son environnement
- ✓ Pratiquer des activités physiques

Vous trouverez en annexe des propositions d'activités concernant chacune de ces rubriques.

Parler et s'intéresser à l'écrit

Parler

- ✓ Parler du vécu de l'enfant à l'école : feuilleter son cahier de vie pour se rappeler les activités, les événements de la classe (consulter le blog de la classe lorsqu'il existe)
- ✓ Parler du vécu de l'enfant à la maison, c'est le rendre curieux et l'associer à tout ce que l'on fait dans la vie quotidienne : mettre la table en nommant les ustensiles, cuisiner avec lui en nommant les actions et les ingrédients, parler des objets qui l'entourent (par exemple ceux qui flottent ou coulent dans le bain), nommer ce que l'on voit en sortant dans le quartier...
- ✓ Jouer avec lui en prenant soin de désigner les actions et les objets : faire la toilette de la poupée (par exemple, « tu savonnes le ventre de la poupée »), soigner le nounours malade, faire un puzzle, construire une tour, faire parler des marionnettes ou des figurines, faire des jeux de société...
- ✓ Raconter, sans la présence du livre, une histoire avec ses propres mots

Lire des livres et s'intéresser à l'écrit

- ✓ Lire des histoires tous les jours (et relire fréquemment chaque histoire), puis, à la fin de la lecture, en parler avec l'enfant : ce qu'il a aimé, ce qui lui a fait peur, ce qui l'a fait rire, ce qui lui fait penser à d'autres histoires connues. L'inciter à poser des questions
- ✓ S'assurer que l'enfant prend le livre à l'endroit et le feuillette en tournant les pages du début vers la fin
- ✓ Feuilleter un livre inconnu avec l'enfant avant de le lire : lui demander de décrire les images, d'imaginer ce qui se passe
- ✓ Feuilleter un livre connu avec l'enfant : lui demander de raconter ce dont il se souvient, ce que font les personnages, ce qu'ils ressentent (elle est jalouse, il a peur, ils sont amoureux...)
- ✓ Mimer une scène de l'histoire, éventuellement en se déguisant
- ✓ Fabriquer des marionnettes à partir d'une histoire et les faire parler (dessin ou photocopie des personnages découpés et collés sur une paille par exemple)
- ✓ Interrompre la lecture d'une histoire avant la fin et demander à l'enfant d'imaginer ce qui pourrait se passer

- ✓ Donner à l'enfant des types d'écrits différents à observer (mots écrits sur les emballages alimentaires) ou à feuilleter (albums, documentaires, livres de recettes, catalogues...) et parler de ce que l'on peut faire avec (raconter, expliquer, faire la cuisine, acheter...)

- ✓ S'intéresser aux sons que l'on entend dans les mots, par exemple taper dans ses mains les syllabes d'un mot (ma/man ; pa/pa...), continuer une suite de mots qui riment (souris, tapis, kiwi...)

- ✓ En Petite section, donner de grandes feuilles à l'enfant pour qu'il puisse dessiner librement
- ✓ En Moyenne section, faire dessiner, décorer, colorier avec soin et précision
- ✓ Faire écrire son prénom si l'enfant l'a déjà fait en classe. En Moyenne section, proposer en plus des mots à copier en capitales sur une feuille, sur une ardoise, en respectant le sens de l'écriture ; aider l'enfant à nommer les lettres. Choisir des mots que l'enfant connaît et comprend (le nom de son doudou, d'un camarade, d'un membre de la famille, le titre d'un livre ou d'un personnage de dessin animé que l'enfant adore...)
- ✓ Faire manipuler les lettres de l'alphabet mobiles (sous forme d'étiquettes par exemple) pour écrire son prénom, un mot connu. Utiliser les lettres dans une écriture que l'enfant a déjà utilisée en classe (lettres capitales et éventuellement lettres en écriture scripte). Dire le nom des lettres et le son qu'elles font.

Pratiquer des activités artistiques

Dessiner, décorer, peindre...

Proposer quotidiennement à l'enfant au choix :

- ✓ du matériel pour qu'il puisse librement dessiner ou peindre
- ✓ des matériaux différents (papiers divers de récupération de type journal, prospectus, catalogues, cartons, papier bulle etc.) à manipuler : plier, froisser, découper, déchirer, coller etc.
- ✓ des entraînements graphiques (voir exemples en annexe)
- ✓ de la pâte à modeler ou de la pâte à sel

Ecouter des comptines, jouer avec sa voix

Ecouter de la musique, chanter

- ✓ Jouer avec la voix pour imiter ou inventer des bruits de machines (moteurs divers), des bruits de la nature (vent, cris d'animaux...), des instruments de musique, des sirènes...
- ✓ Jouer avec l'intonation : dire un mot ou un son de plus en plus ou de moins en moins fort, en imitant la joie, la colère, la surprise, la peur...
- ✓ Réciter et faire réciter les poésies, comptines, chansons apprises dans la classe, en associant les gestes. Découvrir de nouveaux exemples de comptines, chansons, jeux de doigts et écoute : *Ressources à écouter* : <https://www.dropbox.com/sh/4zn4c1rhmeo3n9h/AAAvyFGBaAl8liINTXvoRtg25a?dl=0>

Découvrir son environnement

Observer la nature

- ✓ Observer les manifestations du printemps autour de soi, dessiner, prendre des photos
- ✓ Faire des plantations, dessiner, prendre des photos

Découvrir et manipuler des matières

- ✓ Faire toucher et classer des matières (coton, laine, tissus variés, carton ondulé, papier de verre...)
- ✓ Fabriquer de la pâte à sel
- ✓ Goûter à tout : des aliments salés, sucrés acides et amers

Fabriquer des objets

- ✓ Fabriquer des jeux de lotos, de Kim, de sept familles, à partir d'images découpées dans des magazines publicitaires
- ✓ Réaliser des constructions avec des briques, des planchettes, des objets du quotidien
- ✓ Fabriquer des constructions avec des boîtes (maisons de poupées, châteaux, garages, décors d'une histoire etc)
- ✓ Fabriquer des marionnettes

Pratiquer des activités mathématiques

Avec les nombres

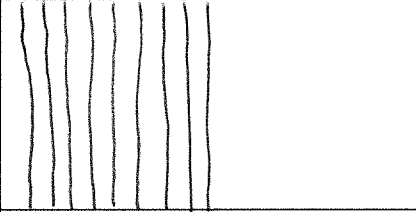
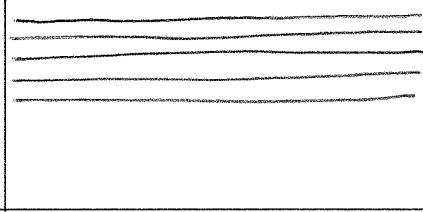
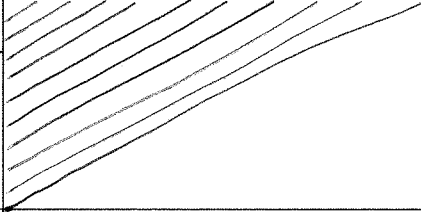
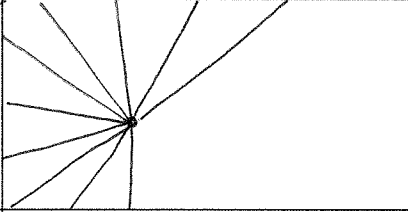
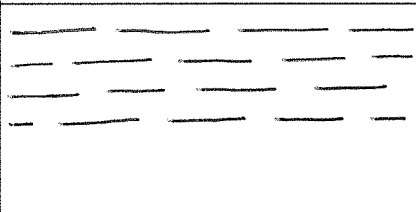
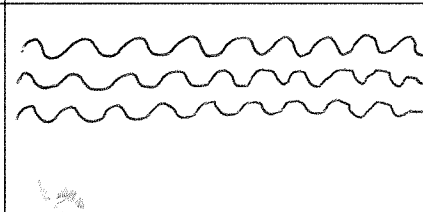
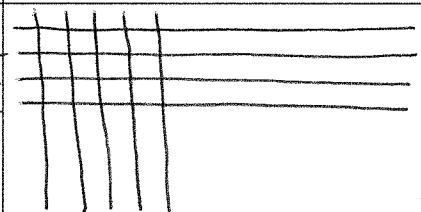
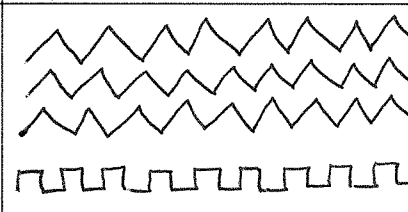
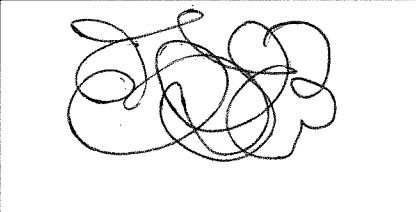
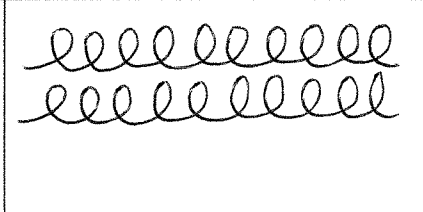
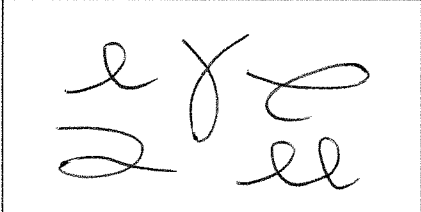
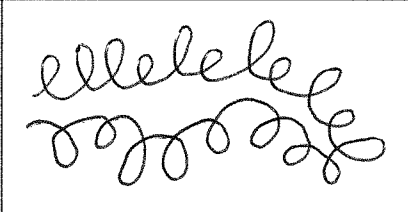
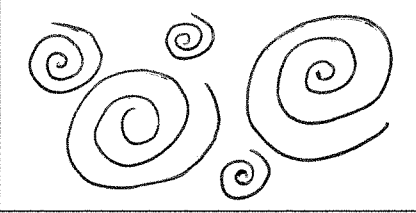
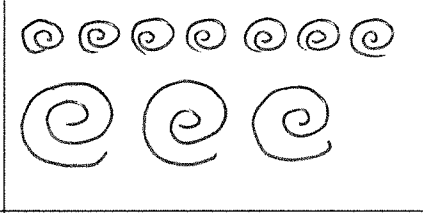
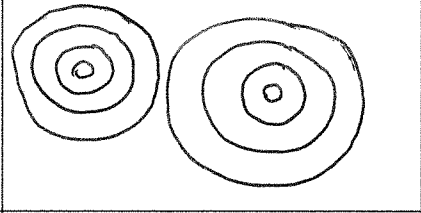
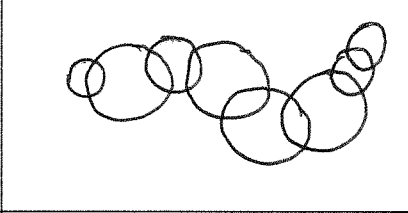
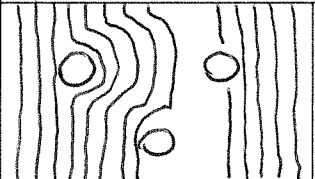
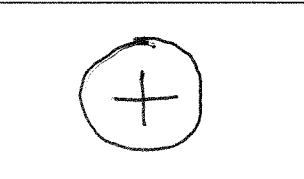
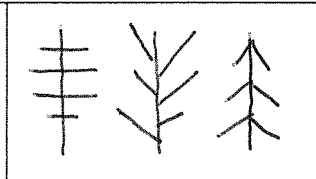
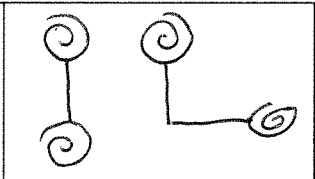
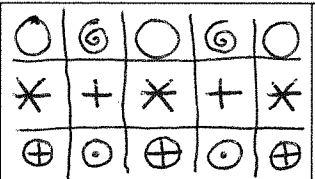
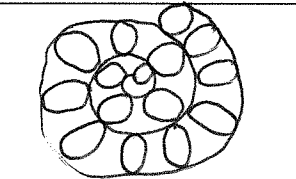
Utiliser des quantités correspondant à celles rencontrées dans la classe (à titre indicatif : de 1 à 4 objets en petite section et de 1 à 6 objets en moyenne section)

- ✓ Jouer : jeu de la marchande (servir en respectant une commande : 1 tomate, 2 oranges, 5 bananes exactement ; utiliser une liste de courses et rapporter ce qu'il faut en lisant correctement les nombres inscrits ; acheter en donnant exactement autant de pièces que l'on souhaite acheter d'objets) ; mettre la table pour un certain nombre de poupées en apportant exactement le matériel nécessaire (couverts, verres, assiettes, serviettes) ; jouer à des jeux de société (dominos, jeux de plateau et de déplacement avec dés, comme les petits chevaux ou le jeu de l'oie)
- ✓ Dire s'il y a beaucoup ou peu, par exemple : sortir « beaucoup » d'objets de la boîte, puis les ranger pour n'en garder qu'un peu
- ✓ Compter des objets, en ajouter, en enlever
- ✓ Dire où il y a le plus/le moins d'objets
- ✓ Montrer avec ses doigts ou écrire une quantité annoncée
- ✓ Reconnaître une quantité représentée par des symboles (ronds, carrés...) ou écrite avec un chiffre
- ✓ Réciter avec l'enfant les comptines numériques qu'il connaît (« Un, deux, trois, nous irons au bois » par exemple)

Avec les formes

- ✓ Jouer : empiler, encastrier, réaliser des constructions, des puzzles
- ✓ Trier, classer : mettre ensemble des formes identiques, des objets de même couleur ou de même taille...
- ✓ Ranger dans l'ordre des formes : de la plus petite à la plus grande et inversement
- ✓ Continuer une suite organisée : de formes (un rond, deux carrés, un triangle / un rond, deux carrés, un triangle...) ou de couleurs (un objet vert, un objet rouge, un objet jaune / un objet vert, un objet rouge, un objet jaune ...)

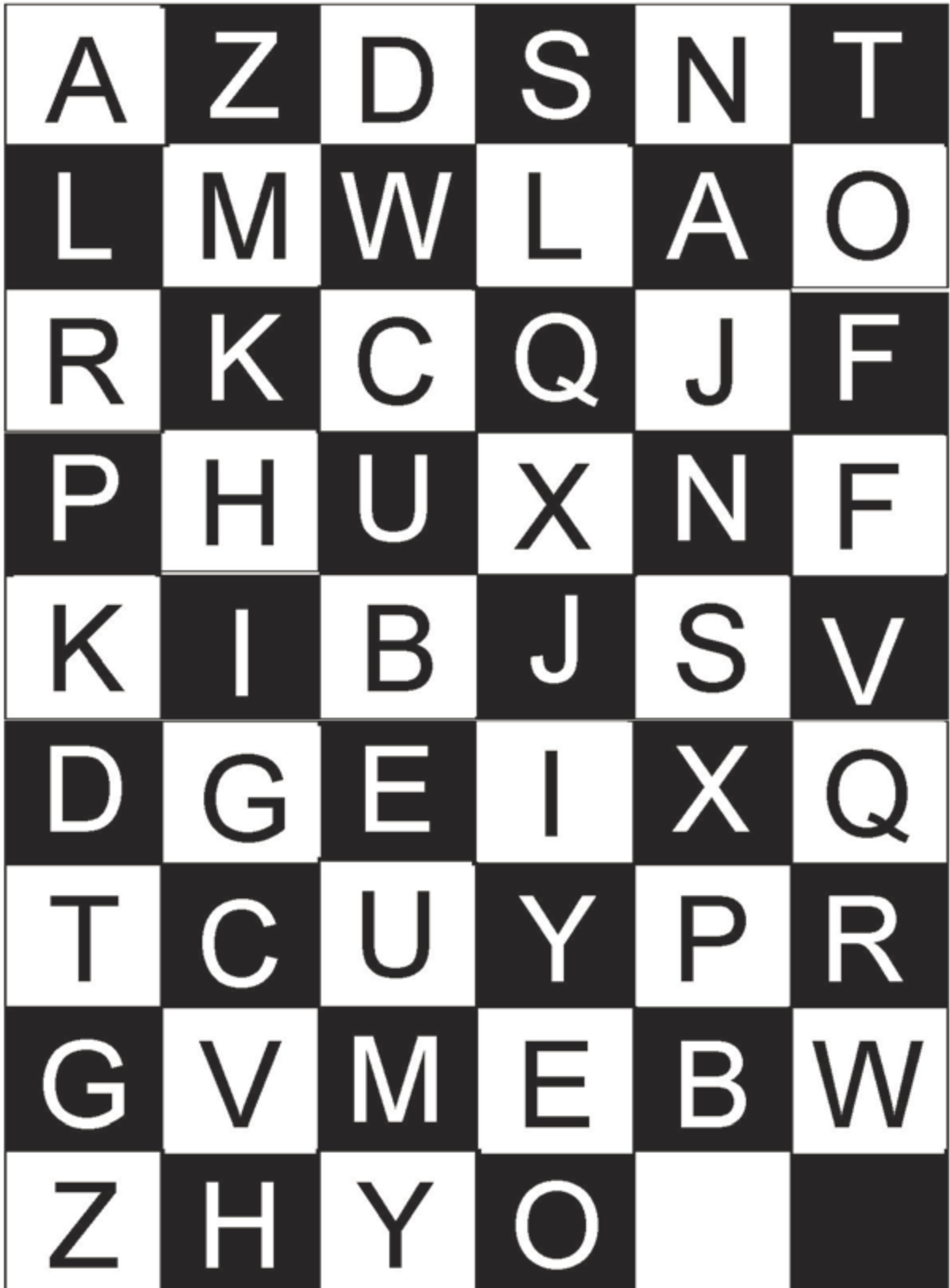
Exemples d'entraînements graphiques, à sélectionner en fonction de ce que l'enfant peut faire. Plus l'enfant est jeune, plus les tracés se feront sur grand format.

Lignes					
	Continues verticales	Horizontales	Obliques	Rayonnantes	
Lignes					
	Interrompues	Ondulées	Croisées	Brisées	
Boucles					
	Griffonnages libres	Boucles alignées	Boucles isolées	Chemin de boucles	
Spirales Cercles					
	« En vrac », de toutes tailles	Alignés	Concentriques	Croisés	
Combinaisons					
					

Jeu du Guili-Toc des lettres majuscules

Pour s'entraîner à reconnaître et à nommer les lettres majuscules connues (en particulier celles de son prénom)

Règle du jeu : un joueur montre une lettre majuscule en disant « Guili Guili », l'autre joueur doit montrer le négatif de la lettre et la nommer. L'adulte dit ou fait dire le son de la lettre. On peut changer de rôle à chaque tour.



Jeu du Guili-Toc des lettres majuscules et minuscules

Pour s'entraîner à associer les lettres majuscules et minuscules connues (en particulier celles de son prénom)

Règle du jeu : un joueur montre une lettre majuscule en disant « Guili Guili », l'autre joueur doit montrer la lettre minuscule identique et la nommer. L'adulte dit ou fait dire le son de la lettre. On peut changer de rôle à chaque tour.

c	D	i	L	o	
Q	u	b	X	p	E
d	S	a	r	k	m
e	j	h	N	w	T
P	O	v	z	B	C
x	G	K	f	Y	s
M	A	H	v	R	i
t	q	U	L	n	y
	J	W	g	z	F

Alphabet en capitales d'imprimerie

Pour s'entraîner à dire le nom et le son des lettres connues (en particulier celles du prénom)

A	B	C	D
E	F	G	H
I	J	K	L
M	N	O	P
Q	R	S	T
U	V	W	X
Y	Z		

Alphabet en minuscules d'imprimerie

Pour s'entraîner à dire le nom et le son des lettres connues (en particulier celles du prénom)

a	b	c	d
e	f	g	h
i	j	k	l
m	n	o	p
q	r	s	t
u	v	w	x
y	z		

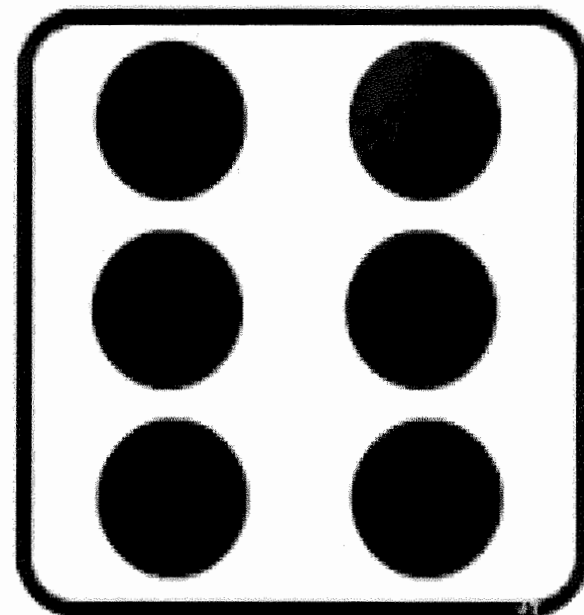
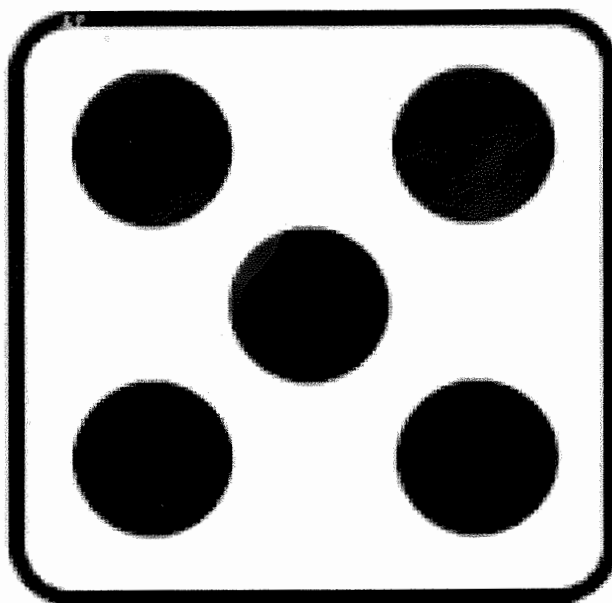
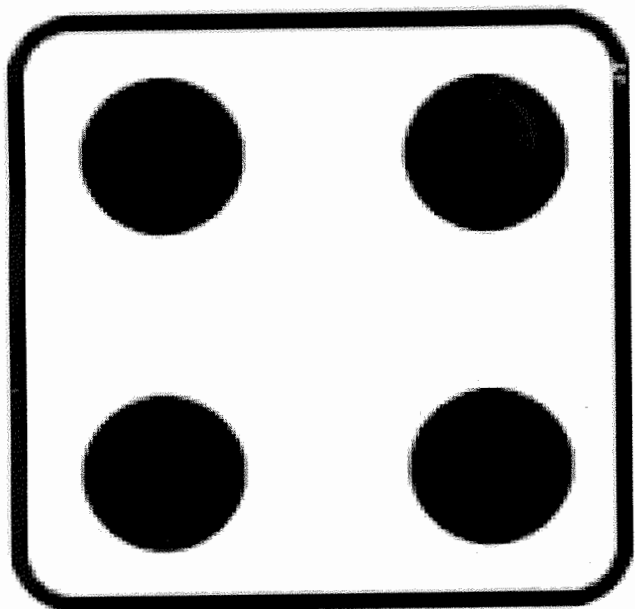
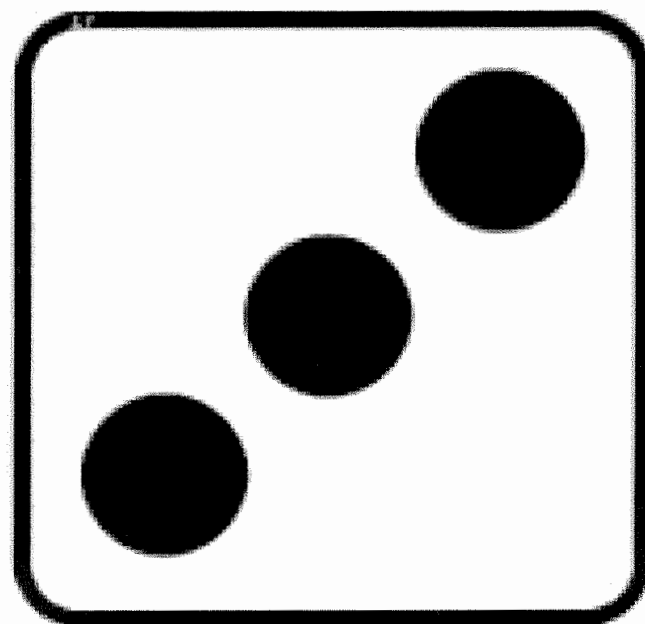
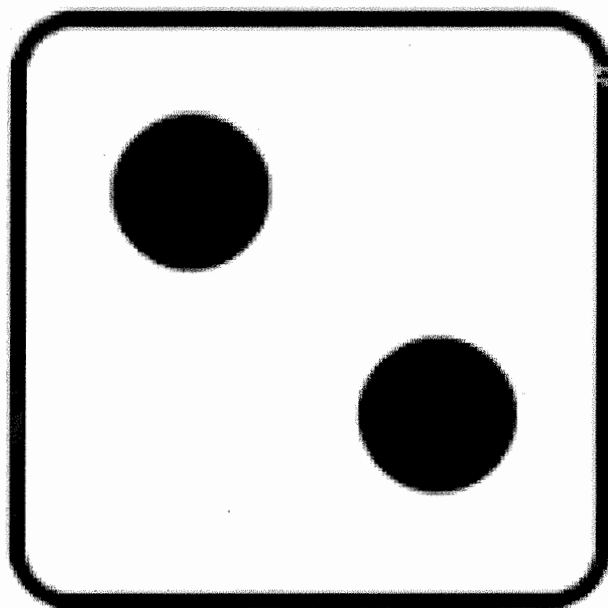
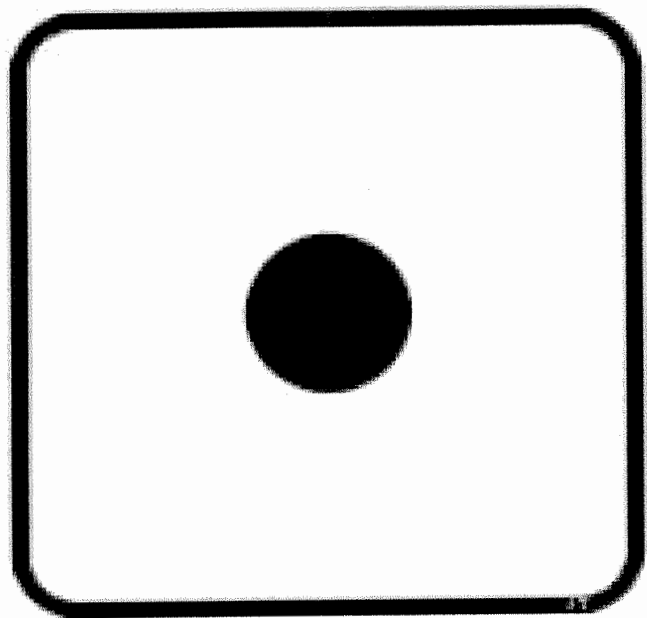
Planches de lettres à manipuler pour reconstituer un mot connu, par exemple le prénom

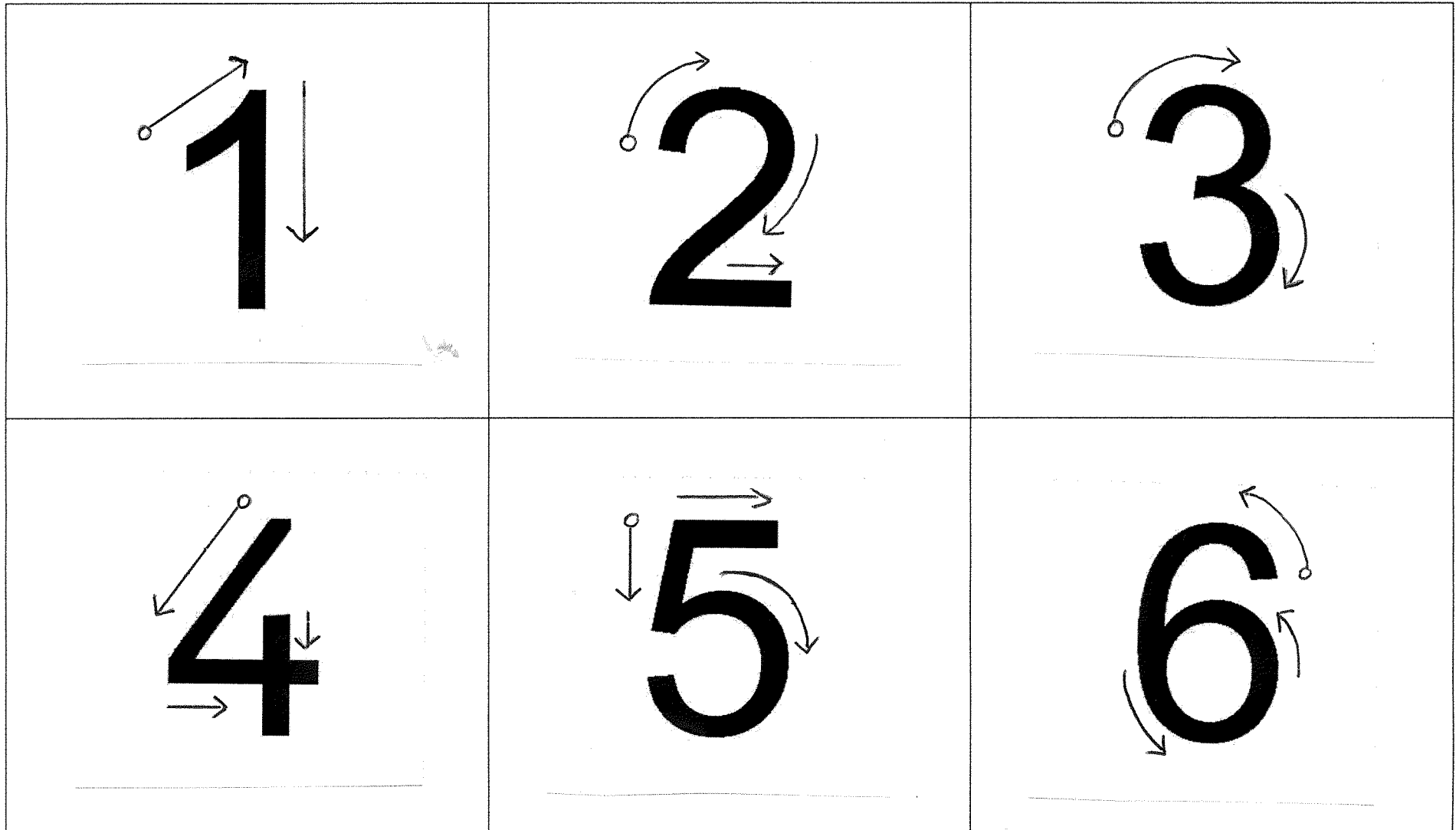
⇒ L'enfant doit savoir ce qu'il écrit.

⇒ L'adulte nomme ou fait nommer le nom et le son de chaque lettre.

A	A	A	A	A	A	A	A	A	B
B	B	C	C	C	D	D	D	D	E
E	E	E	E	E	E	E	E	E	E
E	E	E	E	E	F	F	F	G	G
G	H	H	H	I	I	I	I	I	I
I	I	J	J	J	K	K	K	L	L
L	L	L	L	L	L	M	M	M	M
N	N	N	N	N	N	N	N	O	O
O	O	O	O	O	O	P	P	P	Q
Q	R	R	R	R	R	R	S	S	S
S	S	S	S	T	T	T	T	T	T
U	U	U	U	U	U	V	V	V	W
W	W	X	X	X	Y	Y	Y	Z	Z

Les constellations du dé : un exemple de quantités organisées





Le tracé des 6 premiers chiffres